NES-C5-NOE

RUSS®

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

THE TROLLS™ IN CRAZYLAND™

SPIELANLEITUNG

This game is licensed by Nintendo® for play on the

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®

ASC AMERICAN SOFTWORKS CORP

is a trademark of Vap, Inc. used under license by American Softworks Corporation. Object Code and Source Code © 1993 Vap, Inc. ASC is a trademark of American Softworks Corporation. © 1993 American Softworks Corporation. Distributed under license from Russ Berrie and Company, Inc., Oakland, New Jersey. The likeness of Troll characters © Russ Berrie and Company, Inc.

This game is licensed by Nintendo®
for play on the

NINTENDO AND
NINENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

American Softworks Corporation
24 Richmond Hill Avenue, Stamford, CT 06901

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Entertainment System® .

ZUR BEACHTUNG

- Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übemäßiger Hitze noch großer Käite ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, fallenlassen und nicht auseinandernehmen.
- Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
- Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
- Hebe die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
- Überprüfe stets die Kontakte Deiner Spielkassette auf Verunreinigung, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

WARNUNG

BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo- und den Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: Verändertes Sehvermögen, Augen-oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

WARNUNG

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERATEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System® (NES) und NES-Spielen. Der Bildschrim eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschrim durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen Defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgeurfen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

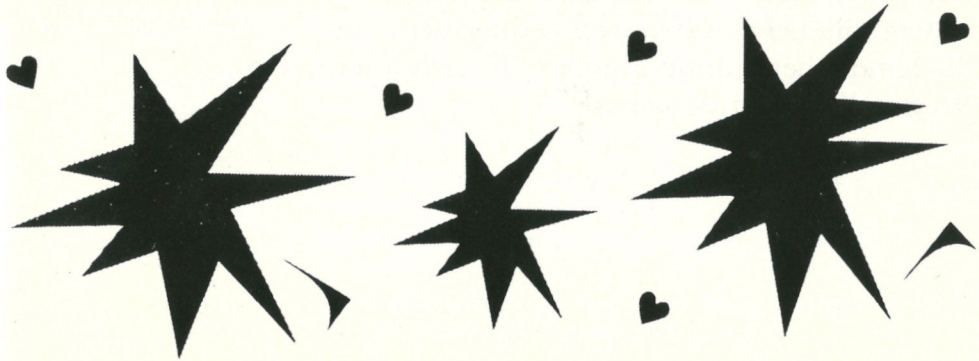
EINLEITUNG

Willkommen bei *„Die Trolls in Crazyland“*. Ein NES™-Abenteuer, in dem deine Freunde, die Trolls, sich durch einen fabelhaften Vergnügungspark tummeln. Riesenspaß im Crazyland-Vergnügungspark heißt: aufregende Fahrten in der Achterbahn und horizontale und vertikale Scrolling-Action. Vergiß nicht, vor dem Start in die Attraktion deines Lebens die ganze Bedienungsanleitung gründlich durchzulesen.

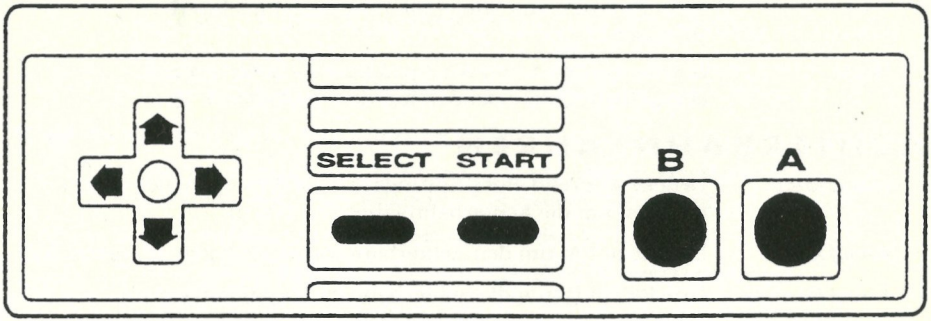
Viel Spaß mit *„Die Trolls in Crazyland“*!

INHALT

Die Geschichte	8
Bedienung	9
Allgemeine Spielregeln	11
Feuerkugeln	12
Winky's Hilfsmittel	13
Strategien für einen sicheren Sieg	13



Winky's Freundin Kiki ist plötzlich verschwunden– entführt! Die Jagd auf Kiki und die Entführer bringt ihn in einen Vergnügungspark, „Crazyland". Beim Betreten des Parks spürt Winky, daß etwas ganz schön faul ist. Um Kiki zu finden, muß Winky den ganzen Park durchqueren, das heißt: er muß Achterbahn fahren und seine Feuerkugeln und andere nützliche Hilfsmittel gebrauchen, um so die feindlichen Comic-Figuren, die sich ihm in den Weg stellen, auszuschalten.



Steuerkreuz: Drücke auf die rechte Seite des Steuerkreuzes, um Winky nach rechts zu steuern; drücke auf die linke Seite um, Winky nach links zu steuern.

Knopf A: Drücke auf A, um Winky springen zu lassen. Halte A eingedrückt, um Winky höher springen zu lassen.

Knopf B: Drücke auf B, um Winky eine Feuerkugel schleudern zu lassen.

Drücke gleichzeitig auf A und B, um Winky springen und eine Feuerkugel schleudern zu lassen.

Drücke gleichzeitig auf B und auf den oberen Teil des Steuerkreuzes, um Winky die Feuerkugel hochwerfen zu lassen.

Start: Drücke auf Start, um das Spiel kurz zu unterbrechen; deine Punktezahl erscheint auf dem Bildschirm.

ACHTERBAHNFAHREN

Steuerkreuz: Drücke während eines Sprungs auf die linke Seite des Steuerkreuzes, um die Achterbahn fahren zu lassen.

Knopf A: Drücke auf A, um den Achterbahnwagen springen zu lassen.

Knopf B: Drücke auf B, um die Achterbahn zu beschleunigen.

Start: Drücke auf Start, um das Spiel kurz zu unterbrechen; deine Punktezahl erscheint auf dem Bildschirm.

BILDSCHIRMINFORMATION

Drücke auf Start für den Spielstand.

Lives: Zahl der übrigbleibenden Leben von Winky.

SC: Momentane Punktezahl.

HI: Höchste Punktezahl.

Wenn du das Spiel vom Anfang an starten willst

Bringe den Cursor auf dem Titelbildschirm mit Hilfe des Steuerkreuzes auf „Start".

Drücke auf Start, um das Spiel beginnen zu lassen.

Wenn du das Spiel in der Mitte starten willst

Bringe den Cursor auf dem Titelbildschirm, mit Hilfe des Steuerkreuzes oder des Select-Knopfs, auf „Password" (Kennwort).

Drücke auf Start, um den Kennwort-Modus zu ändern.

Drücke auf die linke oder die rechte Seite des Steuerkreuzes, um die Buchstaben zu bewegen; Drücke auf A, um die gewünschten Buchstaben einzugeben.

Wenn du einen Fehler gemacht hast, kannst du dein Kennwort mit B korrigieren.

Drücke nach der Eingabe des Kennworts auf A oder Start. Der Select-Modus erscheint jetzt auf dem Bildschirm.

Kennwort

Das Kennwort erscheint unten in der Mitte des Bildschirms, wenn Winky sich am Anfang eines neuen Levels befindet. Vergiß dein Kennwort nicht !

Ende des Spiels

Wenn Winky es nicht schafft, Kiki zu finden, erscheint der „Continue/End"-Modus auf dem Bildschirm. Drücke auf Continue, um weiter zu spielen, oder auf End, um das Spiel zu beenden.
Wenn Winky's Reserve 0 beträgt, fängt das Spiel wieder von vorne an.

Feuerkugeln

Wenn Winky einen Feind besiegt hat, bekommt er mehr Kraft, es ändert sich seine Haarfarbe, und seine Feuerkugel wird kräftiger.

Winky's Haarfarbe	*Kraft der Feuerkugel*
Orange	Feuerkugel
Rosa	2 Feuerkugeln
Blau	1 große Feuerkugel
Rot	2 große Feuerkugeln

Falls Winky Schaden leidet, wenn er rotes Haar hat, ist das Spiel zu Ende.

UHR: Wenn Winky eine Uhr greifen kann, ist der Feind während einer bestimmten Zeitspanne bewegungslos.

HERZ: Wenn Winky ein Herz greift, wird der Schaden, den er erlitten hat, um einen Level behoben.

WINKY'S GESICHT: Wenn Winky ein Gesicht greift, vermehrt sich seine Kraft um einen Level.

S: Wenn Winky ein S greift, bekommt er extra Bonuspunkte.

KLEINER VOGEL: Wenn Winky einen kleinen Vogel greift, kann er seine Feinde besser treffen.

UNBESIEGBARE KRAFT: Winky wird während einer bestimmten Zeitspanne unbesiegbar.

Strategien für einen sicheren Sieg

Die Schlüssel zum Sieg sind: die Zeit, die Länge deiner Sprünge und die Genauigkeit, mit der du deine Feuerkugeln schleuderst. Nur keine Hektik! Nimm dir Zeit, um ganz genau zu zielen!

Um die Feinde auf allen Levels des Bildschirms zu treffen, muß Winky gleichzeitig springen und eine Feuerkugel gegen den Feind am oberen Rand des Bildschirms schleudern.

Die Levels werden immer schwieriger. Konzentriere dich also, und bereite dich jeweils auf den nächsten Level vor.

Versuche den geheimen „Jump Shoot". Schleudere die Feuerkugel genau in die Mitte, und sie wird oben auf dem Bildschirm explodieren.

GEWÄHRLEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Allan Deutschland GmbH
   Rosenstrasse 7, 8000 München 2

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland:089-2311-3865).

30602

American Softworks Corporation
24 Richmond Hill Avenue
Stamford, CT 06901

Allan Deutschland GmbH
Rosenstrasse 7
8000 München 2

Printed in Japan